

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu amanat dari Pembukaan Undang-Undang Negara Republik Indonesia tahun 1945 alinea keempat yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Di tinjau dari Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sejatinya merupakan sarana strategis untuk meningkatkan potensi bangsa agar mampu berkiprah dalam tataran yang lebih luas. Sehingga pentingnya Pendidikan perlu diatur dalam sebuah aturan yang baku mengenai Pendidikan tersebut, yang dipayungi didalam sistem Pendidikan nasional.

Maka dari itu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan terus dilakukan.

Kualitas mutu pendidikan di Indonesia juga harus ditingkatkan dengan cara melakukan pembaharuan dalam pendidikan yang harus terus dilakukan dan hendaknya dilakukan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Pendidikan di Indonesia hendaknya lebih mengarah pada media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memperoleh suatu prestasi yang nantinya dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi yang saat ini harus dapat dimanfaatkan, salah satunya dalam inovasi belajar. Sudah menjadi tuntutan pendidik jika harus dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif.

Proses inovasi belajar pendidik dituntut untuk dapat memfasilitasi siswa dengan teknologi informasi. Teknologi Informasi adalah sebuah teknologi yang dipergunakan untuk mengelola data sehingga dapat menghasilkan informasi yang berkualitas dan bernilai guna tinggi. Teknologi informasi dan komunikasi termasuk pada penanganan, pengambilan, pengaturan, menyimpan, mengontrol informasi untuk mendapatkan data yang berkualitas. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan. Disamping itu teknologi informasi juga digunakan untuk sarana melakukan penelusuran informasi, presentasi, komunikasi, bahkan promosi di suatu lembaga pendidikan kepada publik dan masyarakat luas. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pun terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, termasuk dalam

bidang pendidikan.

Pendidikan sudah mulai mengkoordinasikan inovasi dalam berbagai perspektif yang berbeda untuk pembelajaran. Strategi persekolahan ditujukan untuk memanfaatkan inovasi data dan persuratan sehingga mampu mempersiapkan SDM yang siap menghadapi tantangan global. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi data dan korespondensi, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat yang berada di berbagai tempat, di perkotaan, di perkotaan, bahkan di daerah terpencil atau pedalaman.

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan menjadi salah satu faktor dalam upaya memecahkan tiga isu strategis pendidikan nasional yaitu: perluasan dan pemerataan akses, peningkatan mutu dan relevansi, serta *good governance* dan akuntabilitas, mengingat era globalisasi saat ini mengharuskan pendayagunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sarana paling efektif dan efisien dalam mengejar ketertinggalan pendidikan. Karena pendidikan adalah salah satu yang harus dipenuhi dalam kehidupan.

Pendidikan sejatinya merupakan sarana strategis untuk meningkatkan potensi bangsa agar mampu berkiprah dalam tataran yang lebih luas. Sehingga pentingnya Pendidikan perlu diatur dalam sebuah aturan yang baku mengenai Pendidikan tersebut, yang dipayungi didalam sistem Pendidikan nasional. Maka dari itu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan terus dilakukan. Untuk menyelenggarakan mutu pendidikan yang baik, maka harus menjalankan sebuah kurikulum dengan baik.

Kurikulum adalah suatu hal yang esensial dalam suatu

penyelenggaraan pendidikan. Secara sederhana, kurikulum dapat dimengerti sebagai suatu kumpulan atau daftar pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik komplit dengan cara pemberian nilai pencapaian belajar di kurun waktu tertentu. Menurut Dakir (2016:1) bahwa kurikulum harus mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang berbeda secara individual, baik ditinjau dari segi waktu maupun kemampuan belajar.

Dalam pengaplikasian kurikulum dan kegiatan kurikulum yang berurusan dengan kurikulum di sekolah. Pengaplikasian kurikulum menunjuk pada usaha mengaplikasikan kurikulum melewati objek kurikulum, penilaian pembelajaran, petunjuk pembelajaran dan pengajaran dan teknologi pendidikan. Pembaharuan itu menjelma melewati kiat, petunjuk, metode atau pendekatan baru yang meningkatkan pembelajaran (Hasan, 2009). Untuk melaksanakan aplikasi kurikulum ini, gurulah yang dituntut untuk melakukan sebuah inovasi, dan inovasi yang dilakukan guru adalah sebagai bentuk seorang guru mengaplikasikan kurikulum dalam pembelajaran di sekolah.

Sekolah pasti menuntut para guru/pendidik untuk mengaplikasikan kurikulum dengan baik. Namun, tidak selalu kegiatan tersebut berjalan dengan harapan yang diinginkan bersama, selalau saja ada segelintir kendala yang dihadapi dilapangan ketika menjalankan program penerapan kurikulum ini, misalnya minimnya kemampuan seorang guru dalam menyediakan dan menggunakan media pembelajaran untuk siswa. Dan hal ini paling banyak terjadi di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara yang diperoleh dengan Guru Pendidikan Panasila yang dilakukan di MTS Negeri 1 Padang Lawas

bahwa media pembelajaran masih sangat bermasalah dalam penggunaannya. Oleh karena itu diperlukan upaya memperkenalkan teknologi kepada pendidik dan peserta didik. Kurikulum yang dilaksanakan adalah kurikulum merdeka belajar. Sehingga terdapat kendala utama dalam belajar yaitu pembuatan media belajar, dimana guru menyadari keterbatasan kemampuan mengakses media pembelajaran yang terbaru, hal ini seperti pernyataan. Hal tersebut senada dengan Syifa (2021:4) yang mengatakan dalam proses belajar mengajar di sekolah, tentunya tidak lepas dari suatu masalah atau problem. Masalah yang ditemui dalam proses belajar mengajar di sekolah, sudah tentu banyak sekali macamnya. Mulai dari permasalahan siswa yang sangat sulit mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru, sampai permasalahan yang dihadapi guru ketika proses belajar mengajar ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Senada dengan hasil penelitian Sudrajat (2020:58) Media pembelajaran yang dapat diakses oleh guru adalah media ICT, seperti laptop, LCD, proyektor, dan internet hotspot. Media memberikan informasi tentang pemanfaatan media ICT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memperoleh hasil positif yang diperoleh dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan kewarganegaraan dengan media TIK lebih efektif daripada tanpa menggunakan media TIK.

Berdasarkan hasil observasi penulis yang dilaksanakan di MTS Negeri 1 Padang Lawas membuktikan bahwa media pembelajaran masih menjadi masalah di sekolah. Hal ini diindikasikan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar yang disebabkan oleh : 1) minimnya penggunaan media pembelajaran didalam kelas padahal fasilitas yang disediakan mulai dari LCD proyektor dan

*Speaker* juga sangat mendukung akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru. 2) Keterbatasan media yang digunakan oleh guru mengakibatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila rendah dan tidak memenuhi kriteria kelulusan. Menurut Suyanto (2006: 135), kebanyakan guru di sekolah cenderung kurang kreatif dan inovatif dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran karena lebih memilih metode yang tradisional; dan (3) keterbatasan sumber belajar yang hanya terbatas pada buku. Sehingga perlu adanya solusi yang tepat supaya masalah dalam hasil belajar siswa dapat terpecahkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan temuan penulis pada hasil belajar siswa kelas VII-2 dimana perolehan ketuntasan belajar pada materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika yaitu dimana dari 30 siswa terdapat 16 orang yang sudah tuntas (53,33%) dan terdapat 14 orang yang tidak tuntas (46,67%).

Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa MTS Negeri 1 Padang Lawas yang menyatakan bahwa siswa mengatakan tertarik belajar dengan media pembelajaran seperti video dan gambar, akan tetapi dalam proses pembelajaran belum menggunakan media interaktif, guru hanya fokus pada media pasif dan teks atau catatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif belum diaplikasikan siswa di MTS Negeri 1 Padang Lawas dan mereka mengatakan konsep belajar menggunakan buku yang kadang membuat mereka bosan. Hal ini lah memperkuat bahwa pengembangan media interaktif perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar.

Solusi yang diberikan pada temuan permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media interaktif ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna. Tujuannya sendiri masih sama dengan jenis media lainnya, tapi dalam jenis media ini pengguna akan menambahkan interaksi dan menghadirkan fitur menarik ke dalam sistem, sehingga akan memberikan efek atau dampak yang lebih baik. Media interaktif juga dianggap sebagai salah satu alternatif untuk mengurangi pola pembelajaran *teacher centered* dan memaksimalkan sarana teknologi yang ada adalah guru tidak hanya mengandalkan buku pegangan dalam mengajar, tetapi dapat melengkapinya dengan media pembelajaran aplikasi teknologi. Siswa dapat memanfaatkan teknologi dan media untuk meningkatkan kualitas belajarnya. Salah satu penerapan media interaktif adalah dengan aplikasi *powtoon*. Media *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Salah satunya yaitu membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu manfaat dalam memilih media interaktif aplikasi *powtoon* karena dalam membuat media interaktif melalui *powtoon* tidak terlalu sulit dan langkahnya bisa didapatkan di internet. Menurut Indrawan (2020: 17) manfaat dari media interaktif 1) penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi; 2) Kemampuan untuk mengakses informasi secara up to date dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak; 3) Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarahkan perhatian dan tingkat retensi yang baik; 4) Menarik perhatian dan minat,



karena menggunakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat; 5) Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video dan animasi.

*Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Jadi ada banyak animasi yang diterapkan di media belajar. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media *powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan *slide show* di putar seperti *film*. Hal tersebut diperkuat dengan pemilihan media *powtoon* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi *Powtoon* yaitu jenis media pembelajaran multimedia yang memanfaatkan video animasi yang dibuat menggunakan *platform powtoon*. Ini telah dikembangkan dan diuji dalam berbagai pengaturan pendidikan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Senada dengan penelitian Yudha (2023) telah menunjukkan bahwa video pembelajaran aplikasi *powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam mata pelajaran seperti polusi lingkungan. Studi-studi terdahulu ini telah menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran aplikasi *powtoon*. Media telah ditemukan valid, praktis, dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sebagaimana dinilai oleh para ahli, guru, dan siswa. Hal ini juga telah terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep yang kompleks dan abstrak.



Secara keseluruhan, media pembelajaran aplikasi *Powtoon* adalah alat yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran (Inpafi, 2023).

Media pembelajaran aplikasi *Powtoon* telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk meningkatkan hasil pembelajaran dalam mata pelajaran seperti Kewarganegaraan, Sains, dan Berpikir Kritis. Mimin Ninawati (2022) melakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran digital aplikasi animasi *powtoon* terhadap hasil pembelajaran Kewarganegaraan pada siswa kelas empat. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media Interaktif melalui Aplikasi *Powtoon* pada Materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Negeri 1 Padang Lawas”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat ditentukan yang menjadi identifikasi masalah adalah :

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah dalam keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran didalam kelas padahal fasilitas yang disediakan mulai dari LCD proyektor dan *Speaker* juga sangat mendukung akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru.

3. Keterbatasan media yang digunakan oleh guru mengakibatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila rendah dan tidak memenuhi kriteria kelulusan
4. Keterbatasan sumber belajar yang hanya terbatas pada buku.
5. Gaya belajar siswa beragam dan tidak terakomodasi, sehingga perlu adanya pembelajaran berbasis digital.
6. Metode pengajaran monoton mengurangi minat belajar.
7. Keterbatasan akses terhadap media pembelajaran modern dan interaktif.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah membatasi bahwa:

1. Media interaktif yang dikembangkan adalah aplikasi *powtoon*.
2. Materi ajar yang dikembangkan adalah keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika untuk kelas VII.
3. Produk media yang dikembangkan adalah media interaktif.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media interaktif aplikasi *powtoon* pada materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padang Lawas?
2. Bagaimanakah kepraktisan media interaktif aplikasi *powtoon* pada materi keberagaman bangsa Indonesia untuk guru dan siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padang Lawas?

3. Bagaimanakah keefektifan media interaktif aplikasi *powtoon* pada materi keberagaman bangsa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padang Lawas?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif aplikasi *powtoon* pada materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padang Lawas.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif aplikasi *powtoon* pada materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padang Lawas.
3. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif aplikasi *powtoon* pada materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri 1 Padang Lawas.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoretis

Untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan model Pembelajaran dengan media interaktif aplikasi *powtoon* aplikasi *powtoon* yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan pembelajaran yang menggunakan media interaktif aplikasi *powtoon*, karena media ini jarang sekali dihadapkan pada siswa.

### b. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran media interaktif aplikasi *powtoon* untuk materi belajar lainnya.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mendukung guru mengimplementasi pembuatan media yang menarik.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi karya penulis dalam membuat sebuah pengembangan media interaktif aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman bangsa Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika.